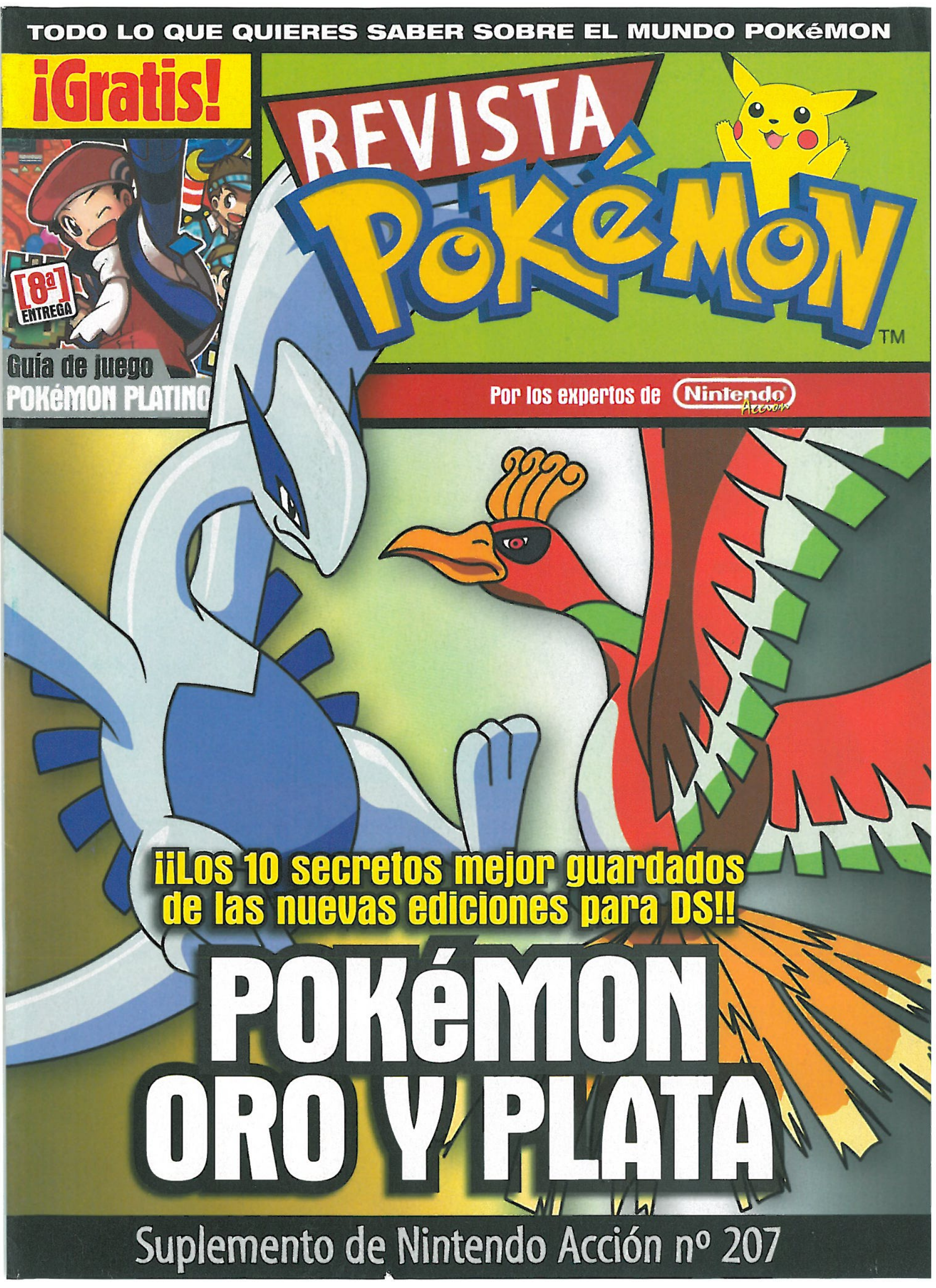
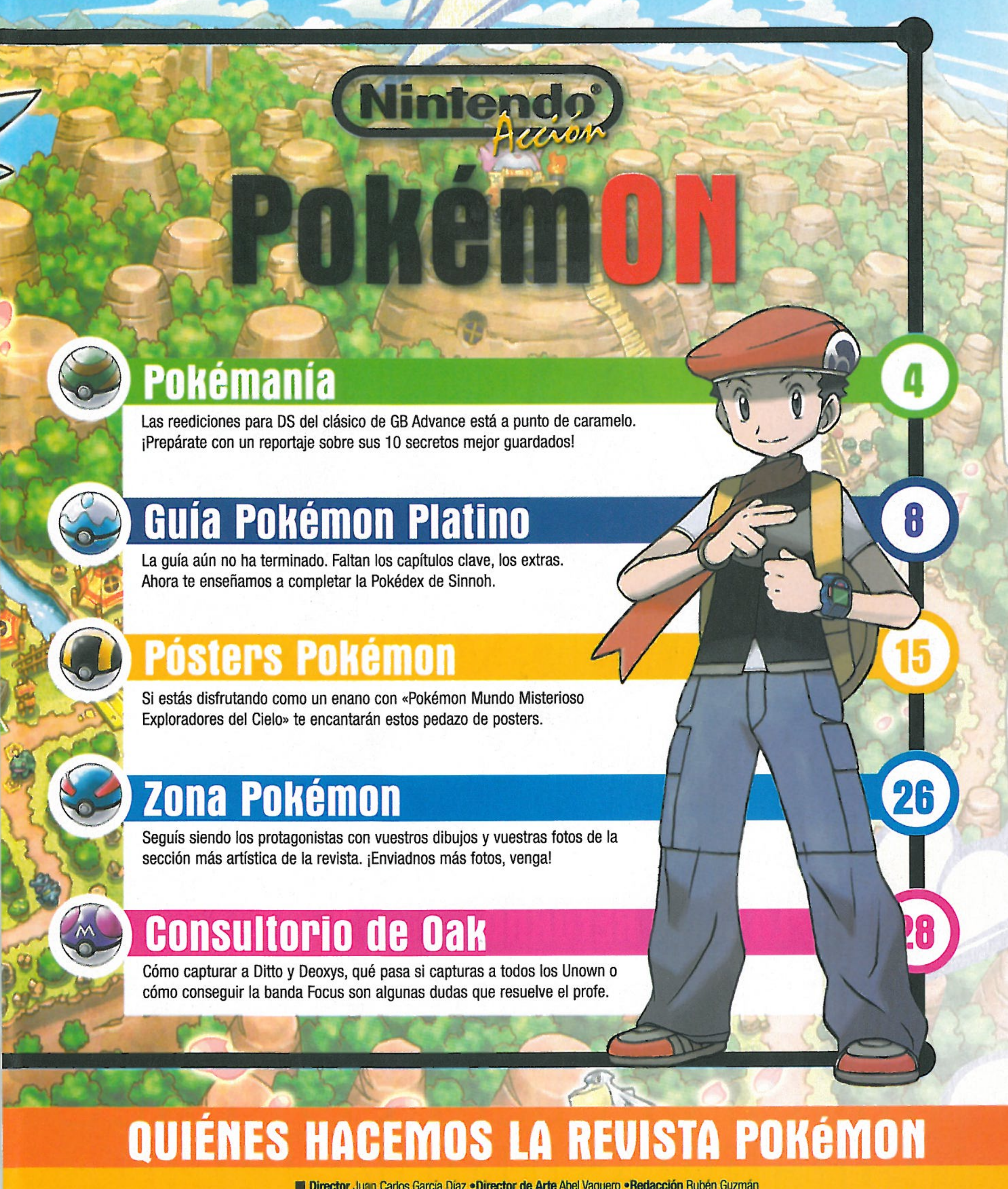


TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON
¡Gratis!
REVISTA
POKéMON
TM
[8ª] ENTREGA
Guía de juego
POKéMON PLATINO
Por los expertos de Nintendo Acción
¡¡Los 10 secretos mejor guardados
de las nuevas ediciones para DS!!
POKéMON
ORO Y PLATA
Suplemento de Nintendo Acción nº 207





Nintendo Acción PokémON

QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON

■ **Director** Juan Carlos García Díaz •**Director de Arte** Abel Vaquero •**Redacción** Rubén Guzmán
•**Maquetación** Augusto Varela (Jefe de Maquetación), Patricia Barcenilla •**Secretarias de Redacción** Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores** Jorge Puyol Cavero

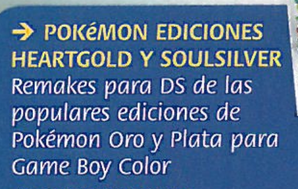
■ **Edita:** AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

•**Directora General** Mamen Perera •**Director de Publicaciones Videojuegos** Amalio Gómez •**Sub. Gral. Económico-Financiero** José Aristondo •**Director de Producción** Julio Iglesias
•**Directora de Distribución y Suscripciones** Virginia Cabezón •**Director de Sistemas** Javier del Val •**Directora de Márketing** Belén Fernández

■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director Comercial** José E. Colino •**Jefe de Servicios Comerciales** Jessica Jaime
•**Directora de Publicidad** Mónica Marín •**Publicidad** Tatiana Sigüenza •**Coordinación de Publicidad** Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax 902 118 632

■ **REDACCIÓN** C/ Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid ■ **Suscripciones** Tel. 902 540 777 Fax 902 540 111 ■ **Distribución** Dispaña. Avda. Llano Castellano, 43 2ª planta 28043 Madrid Tel. 914 179 530 ■ **Transporte** BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)

■ **Depósito Legal** M-25632-2005



→ **POKÉMON EDICIONES HEARTGOLD Y SOULSILVER**
Remakes para DS de las populares ediciones de Pokémon Oro y Plata para Game Boy Color

→ **LANZAMIENTO**
12 septiembre (Japón); 14 marzo (EEUU); primavera (Europa)

ORO Y PLATA, EL RETORNO

Los 10 secretos mejor guardados de las ediciones Oro y Plata

Se confirma el lanzamiento oficial en Estados Unidos el 14 de marzo. Así las cosas, vamos a recopilar todo lo que sabemos sobre este bombazo en estos diez puntos.

1 ¡Tu primer Pokémon te sigue por el mapa!

El primer Pokémon de tu equipo te seguirá físicamente por el mapa del juego. Si pulsas A delante de él, sabrás su estado de ánimo: feliz, entretenido, débil, enfermo… De vez en cuando encontrará un objeto: habla con él y te lo dará. Cuando se debilite, lo reemplazará el segundo Pokémon. Podrán seguirte cualquiera de los 493, incluso los 'shiny' en su color alterado.

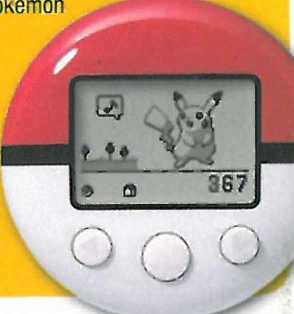




2 Con el PokéWalker, caminar tiene premio

Este pequeño aparato saldrá junto a las ediciones en España. ¡Confirmado! Y lo celebraréis porque sin duda parece un invento superútil. Por ejemplo, podrás descargarle uno de tus Pokémon favoritos y, gracias a la función podómetro, aumentar su felicidad y experiencia a base de dar pasos. Andar tendrá otra recompensa: pagarte el uso del Pokéradar y el Buscaobjetos.

Con el Pokéradar, localizarás Pokémon salvajes en la hierba. Con el buscaobjetos, imagínate. Ambos podrás transferirlos después a tus tarjetas. La transferencia es por infrarrojos, lo que incluye eventos e incluso zonas de juego. El PokéWalker también será un diario, en el que se reflejarán los acontecimientos del juego.



3 Máxima animación en el Pokéthlon

El Pokéthlon no es una discoteca Pokémon (que todo se andará), sino una nueva zona de Johto donde nuestros Pokémon podrán participar hasta en 10 juegos diferentes. En el Estadio Pokéthlon, situado junto al Parque Nacional, podremos inscribir a tres Pokémon para que formen un equipo bien compensado en una categoría determinada. Cada Pokémon tiene unas estadísticas en Velocidad, Poder, Técnica, Resistencia y Salto.

Las pruebas anunciadas son: Carrera de vallas, Cama elástica, Lanzanieves, Ring de lucha, Rompebloques, Carrera de relevos, Melee, Atrapa-frisbis y Captura la bandera.







4 ¿Sabes qué va a pasar con los Pokémon de inicio?

Por si acaso, nosotros sí tenemos todos los datos. Verás, Chikorita, Cyndaquil y Totodile estarán disponibles al comenzar el juego, todos al nivel 5; Bulbasaur, Charmander y Squirtle los recibirás del Profesor Oak en Pueblo Paleta, con las 16 medallas; y por fin, Treecko, Torchic y Mudkip aparecerán en Silph S.A. cuando derrotes a Rojo. ¿Te vale?

5 El punto fuerte... Los Legendarios

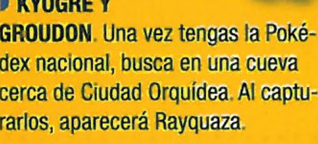


La pregunta del año: ¿cuántos estarán?, ¿cómo podremos conseguirlos? Te avanzamos todos los detalles que sabemos:

LUGIA Y Ho-oh serán los protagonistas. Ambos aparecerán en diferentes momentos en las dos ediciones, y siempre en situaciones críticas. Ho-oh surgirá desde el cielo en el clímax de la historia; Lugia, en la edición Soulsilver, se levantará de las profundidades del mar en los momentos dramáticos finales.

RAIKOU, SUICUNE Y ENTEI aparecerán correteando por Johto cuando los liberes en la Torre Quemada.

KYOGRE Y GROUDON. Una vez tengas la Pokédex nacional, busca en una cueva cerca de Ciudad Orquídea. Al capturarlos, aparecerá Rayquaza.



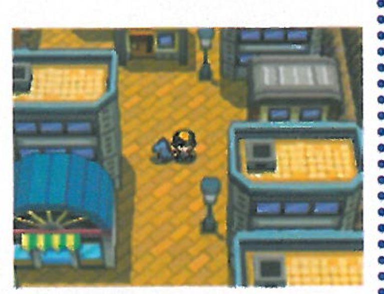




6 Johto es mucho más Johto... y Kanto no quiere quedarse atrás

Toma nota de lo que te llamará la atención en este nuevo Johto: estrena frente de batalla, cerca de Ciudad olivo; hay concurso de captura de bichos en el Parque Nacional; una nueva Zona Safari en la que podrás diseñar tu propia zona de captura; el nuevo diseño en algunas ciudades (todo es en 3D y más estilizado que en ningún otro juego). Podrás ir a Kanto una vez superada la liga Pokémon, a través del SS Aqua y el Magnetotrén.

Ahora toca hablar de las novedades en los gimnasios. En Oro y Plata habrá 16: 8 en Johto y 8 en Kanto. Como curiosidad, que sepáis que los de Pueblo Azalea, Ciudad Trigal y Ciudad Iris han sido renovados, y han ganado mucho con el cambio. Y como complemento, para que vayáis entrenando: el líder de Ciudad Orquídea es Aníbal; en Ciudad Olivo, la líder es Yasmina; y en Pueblo Caoba, el líder de gimnasio es Fredo.



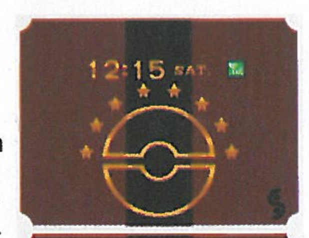


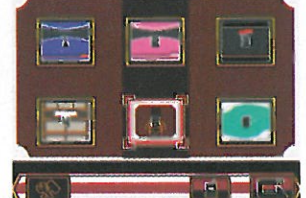
7 ¿Qué sabes de Bonguris y Bayas?



En estas ediciones, las bayas podrás recibirlas como regalos de personajes o tiradas por el suelo. Sólo podrás recurrir al Plantabayas para plantar hasta 4 distintas. Los Bonguris sustituyen a los árboles de bayas. Se usarán como Batido con el que mejorar nuestras estadísticas en el Pokéthlon. Con la ayuda de César, los Bonguris te permitirán producir nuevos tipos especiales de Poké Ball (Amigo ball, Cebo ball, Rapad ball, Luna ball, Amor ball...).

8 ¡Esta PokéGear la han cambiado de arriba abajo!





El nuevo modelo (de diseño doble, uno para chico y otro para chica) incluirá fecha y hora; teléfono para llamar a entrenadores, al profesor Elm o a tu madre; un mapa en el que verás a Entei y Raikou, y a los entrenadores que esperan batalla; radio, para sincronizar diferentes músicas según por donde pases, y si permaneces en la pantalla del PokéGear podrás leer el contenido de los programas, con entrevistas, consejos…

9 El stylus será tu mejor arma...



El puntero te va a ahorrar muuuuchos pasos para navegar por los diferentes menús. Podrás acceder a las opciones del menú principal con un simple toque de stylus. Por la táctil también navegaremos por las opciones de Pokédex, Pokémon, Mochila y cajas del PC. Además, podrás asignar al menú dos objetos clave de acceso rápido (como la bici y la Caña Vieja, por ejemplo); y tener acceso directo a las deportivas, y a la función Zahorí.

Respecto a la Pokédex de Johto, habrá un nuevo sistema de desplazamiento, mucho más rápido y cómodo. Tendrás toda la información y opciones a golpe de puntero.

10 El final: descubre a los verdaderos héroes

¡Aquí te los traemos, amigo entrenador! Empezamos con los nuevos entrenadores (cuyos nombres en japonés son Hibiki y Kotone). Y seguimos con tu rival, kamon; el profe Elm; los reclutas del Team Rocket, que vuelven a Johto, y se han infiltrado en todos los rincones de esta pacífica región; Eusine, que te ayudará a capturar a los Perros legendarios; tu madre, que le ha dado por ahorrar más que nunca; el profe Oak; César, que fabrica las Poké Ball especiales; y las chicas kimono…

☑ Guía Paso a paso ☑ Consigue todos los objetos



Guía de expertos POKéMON PLATINO

Tienes un reto extraordinario: completar la Pokédex de Sinnoh. Pero con nuestra lista de requisitos lo tendrás mucho más fácil. Después, te espera un viejo conocido que te encargará una misión aún mayor. Y volverás a la aventura explorando Bahía Gresca.


☑ Estrategias para ganar combates ☑ Consejos clave
Sumario
→ Completa la PokéDex de Sinnoh (páginas 8, 9 y 10)
→ Explorando Bahía Gresca (pag. 11, 12, 13, 14 y 19).
→ Anexo de Pokémon (páginas 20 y 21).
→ Anexo de Entrenadores (páginas 22 y 23).

COMPLETA LA POKéDEX DE SINNOH

El primer objetivo tras terminar la Liga Pokémon es obtener la PokéDex Nacional. Para ello debes registrar las 210 especies de Pokémon de la PokéDex de Sinnoh. En esta sección te contamos cómo.

1. LA GRAN LISTA DE SINNOH

Para completar la PokéDex de Sinnoh basta con avistar a los Pokémon, no hace falta capturarlos. En la tabla siguiente se incluyen todos los Pokémon que te has podido saltar en tu aventura (74 Pokémon). El resto deberías haberlos encontrado ya entre líderes de gimnasio, miembros del Alto Mando, miembros del Equipo Galaxia y entrenadores inevitables. En la tabla se incluye la manera más directa de ver al Pokémon, generalmente en manos de un entrenador.





NIVEL	POKéMON	APARICIÓN
4	**Chimchar**	Campista Acaymo (Ruta 207)
5	**Monferno**	Pkmn Ranger Javier (Ruta 212S)
7	**Piplup**	Dominguera Marga (Ruta 205S)
8	**Prinplup**	Niño Bien Benjamín (Ruta 212N)
15	**Kricketot**	Joven Tonio (Ruta 203)
16	**Kricketune**	Guitarrista Tricio (Ruta 218)
21	**Kadabra**	Médium Juacu (Ruta 214)
32	**Graveler**	Montañero Mauricio (Isla Hierro)
40	**Machop**	Joven Sebastián (Ruta 203)
43	**Psyduck**	Médium Aimara (Bosque Vetusto)
46	**Wormadam**	Modelo Liliana (Ruta 214)
51	**Cascoon**	Cazabichos Patricio (Bosque Vetusto)
52	**Dustox**	Cazabichos Patricio (Bosque Vetusto)
53	**Combee**	Srta Aroma Margarita (Ruta 208)
64	**Ambipom**	Entren. Guay Dane (Ruta 216)
69	**Gastly**	Torre Perdida (salvaje)
71	**Gengar**	Médium Telémaco (Calle Victoria)
72	**Misdreavus**	Pareja Joven Eus y Neus (Torre Perdida)
78	**Goldeen**	Jugón Carlos (Ruta 214)
80	**Barboach**	Pescador Pedro (Ruta 212S)
92	**Bonsly**	Criapokémon Álvaro (Ruta 209)
93	**Sudowoodo**	Entren. Guay María (Ruta 216)
94	**Mime jr.**	Criapokémon Jimena (Ruta 209)
96	**Happiny**	Criapokémon Coque (Ruta 210S)
99	**Cleffa**	Criapokémon Jimena (Ruta 209)
102	**Chatot**	Duque Tristán (Ruta 212N)
103	**Pichu**	Criapokémon Álvaro (Ruta 209)
104	**Pikachu**	Pokéchica Mari (Ruta 222)
114	**Unown**	Ruinas Sosiego
115	**Riolu**	Huevo de Quinoa
117	**Wooper**	Dama Parasol Sabrina (Ruta 212S)
127	**Skorupi**	Pokécolector Basilio (Ruta 214)
131	**Carnivine**	Pokécolector Basilio (Ruta 214)
132	**Remoraid**	Nadador Óscar (Ruta 223)
133	**Octillery**	Nadador Cornelio (Ruta 223)
134	**Finneon**	Pescador Cándido (Ruta 222)
135	**Lumineon**	Nadadora Miranda (Ruta 223)
136	**Tentacool**	Nadador Francisco (Ruta 223)
137	**Tentacruel**	Nadador Gil (Ruta 223)
138	**Feebas**	Pescador Cándido (Ruta 222)
140	**Mantyke**	Nadador Óscar (Ruta 223)
141	**Mantine**	Nadador Óscar (Ruta 223)
142	**Snover**	Esquiador Quico (Ruta 217)
146	**Uxie**	Lago Agudeza
147	**Mesprit**	Lago Veraz
148	**Azelf**	Lago Valor
149	**Dialga**	Columna Lanza
150	**Palkia**	Columna Lanza
151	**Manaphy**	Ver libro en Mansión Pokémon
152	**Rotom**	Televisión de Vieja Mansión por la noche
155	**Nosepass**	Montañero Roberto (Ruta 208)
156	**Probopass**	Entren. Guay Torel (Ruta 210N)
159	**Gardevoir**	Médium Telémaco (Calle Victoria)
162	**Lickilicky**	Veterano Eusebio (Calle Victoria)
163	**Eevee**	Regalo de Tecla en Ciudad Corazón
164	**Vaporeon**	Pokécolector Manrique (Ruta 214)
168	**Umbreon**	Pokécolector Dámaso (Ruta 212S)
169	**Leafeon**	Pkmn Ranger Idoia (Ruta 212S)
170	**Glaceon**	Esquiadora Leire (Ruta 217)
173	**Togepi**	Huevo de Cintia
174	**Togetic**	Ornitóloga Paloma (Calle Victoria)
183	**Yanma**	Pokécolector Basilio (Ruta 214)
185	**Tropius**	Pokécolector Basilio (Ruta 214)
186	**Rhyhorn**	Montañero Mauricio (Isla Hierro)
187	**Rhydon**	Entren. Guay Íñigo (Calle Victoria)
190	**Dusclops**	Entren. Guay Gregorio (Ruta 216)
192	**Porygon**	Regalo en Ciudad Rocavelo
193	**Porygon2**	Entren. Guay Dane (Ruta 216)
195	**Scyther**	Entren. Guay Gregorio (Ruta 216)
197	**Elekid**	Criapokémon Coque (Ruta 210S)
200	**Magby**	Criapokémon Esmeralda (Ruta 210S)
201	**Magmar**	Entre. Guay Gilberto (Ruta 217)
203	**Swinub**	Esquiador Dacio (Ruta 217)
206	**Snorunt**	Esquiadora Julia (Ruta 217)

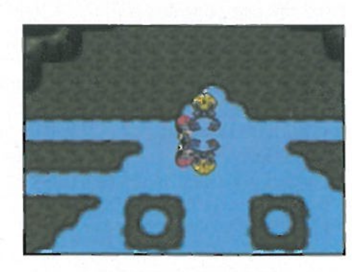
2. CAPTURA A AZELF

Azelf es una de las 3 hadas legendarias que ha vuelto a Sinnoh después de ayudarte en Mundo Distorsión. Puedes encontrarlo en Lago Valor, que ha recuperado su nivel normal de agua. Sale al nivel 50, por lo que será una captura complicada.



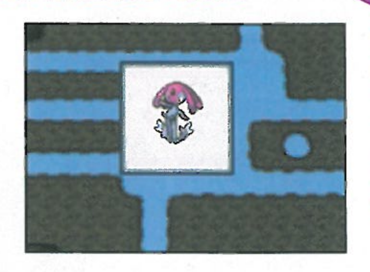
3. CAPTURA A UXIE

La siguiente hada es Uxie, que reside en la caverna del Lago Agudeza. Este Pokémon es más defensivo que Azelf pero igualmente complicado de capturar. Mira el cuadro de consejos de captura para hacerlo más fácil. Como ves, hay soluciones para todo.



4. CAPTURA A MESPRIT

Mesprit se encuentra en la caverna de Lago Veraz, junto a Pueblo Hojaverde. Sin embargo, no se dejará capturar tan fácilmente como sus hermanos, y saldrá huyendo en cuanto lo veas. Mira el cuadro para saber cómo atraparle.



CONSEJOS

Buscando a Mesprit

A Mesprit, al igual que a Cresselia, Articuno, Zapdos y Moltres, le gusta mucho moverse por todo Sinnoh sin permanecer en una ruta continuamente.
A Mesprit lo podrás encontrar levitando libremente por la isla central de la región de Sinnoh al nivel 50. Saldrá en cualquier ruta al azar, y según tú pases a otra ruta el Pokémon avanzará a su vez a otra ruta próxima. Sin embargo, en algunos casos, y siempre si vuelas o te teletransportas, Mesprit dará un salto y aparecerá en otra ruta totalmente distinta.

Consejos de captura I

Uxie, Mesprit y Azelf son de las especies más complicadas de capturar, debido a su extrema rareza. Contra ellos no basta lanzarles una Poké Ball, así no tienes ninguna posibilidad de capturarles. Lo primero que debes hacer es dejarles con 1 PS con Falsotortazo, pero así sólo tienes un 1% de probabilidad. Lo siguiente es usar una Ocaso Ball (en cuevas o de noche), lo cual incrementa la probabilidad al 5%. Finalmente, si además les duermes o congelas la probabilidad será del 9%... No es mucho, pero debe bastarte.

5. HABLA CON LA ABUELA DE CINTIA

Para ir a capturar a Dialga y Palkia, lo primero que debes hacer es visitar a la abuela de Cintia en Pueblo Caelestis. Por lo visto ha estado investigando la leyenda de Dialga y Palkia y ha descubierto su secreto…



6. DIAMANSFERA Y LUSTRESFERA

El secreto está relacionado con los objetos Diamansfera y Lustresfera, que además de mejorar a Dialga y Palkia provocan su aparición en Columna Lanza. Los puedes encontrar en la pequeña cueva arriba de la cascada de Monte Corona.



CONSEJOS

Consejos de captura II

Dialga y Palkia son algo más fáciles de capturar, pero aún así una simple Poké Ball apenas tiene un 4% de probabilidad de tener éxito. Dejarles con 1PS con Falsotortazo mejor la probabilidad al 12%, usar Ocaso Ball de noche lo deja en 47% (las Ultra Ball al 23%), y si además los duermes o congelas la probabilidad es del 93% (47% con Ultra ball).

7. CAPTURA A DIALGA

Con la Diamansfera en tu poder, Dialga aparece en Columna Lanza al nivel 70. Simplemente habla con la luz misteriosa. Se trata de un Pokémon muy poderoso, por lo que tendrás que prepararte muy bien para esta batalla. ¡Ánimo, verás como lo logras!



8. CAPTURA A PALKIA

Una vez hayas capturado o derrotado a Dialga, sale de Columna Lanza y vuelve a entrar. Si llevas la Lustresfera contigo, te encontrarás con un Palkia al nivel 70. Mira el segundo cuadro con consejos para capturarle, y no debería ser difícil.



CONSEJOS

Plagas Pokémon

Si hablas con la hermana de Maya (o León) en su casa de Pueblo Arena, te contará en qué ruta de Sinnoh se ha visto recientemente una plaga de Pokémon. Estas plagas duran un día, por lo que debes preguntarle cada día. Los Pokémon de la plaga salen en un 40% de los casos en la ruta afectada.

El poder del Pokéradar

El Pokéradar es uno de los objetos más importantes del juego, y esencial para completar la PokéDex Nacional. El uso más evidente del Pokéradar es precisamente encontrar nuevas especies de Pokémon en la mayoría de las rutas de Sinnoh, por lo que prueba a usarlo en cada ruta hasta que salga algún Pokémon nuevo.

Otros usos del Pokéradar son más interesantes para los expertos. El Pokéradar te permite controlar qué especie de Pokémon sale en la hierba si se siguen los consejos de uso más abajo explicados. Por ello puede facilitar mucho el entrenamiento del esfuerzo del Pokémon. Y si además eres capaz de llegar a una cadena de 40 Pokémon seguidos, las probabilidades de encontrar un Pokémon shiny mejorarán muchísimo: serán de 1 de cada 200 (lo normal es 1 de cada 8192).

Usar el Pokéradar no es fácil. Debes recargarlo tras cada uso andando 50 pasos, no puedes usar la Bici y sólo funciona en zonas de hierba, no en cuevas o en agua. Además, el efecto del PokéRadar no es eterno, sino que está sometido a una duración:

Continúa mientras suene la música especial de PokéRadar y si tras la última batalla la hierba se sigue moviendo.

Se para cuando:

- **Te alejas de las zonas de hierba** que se han movido y dejan de aparecer en pantalla. Lo mejor para evitarlo es quedarse con la posición de las hierbas que se han movido y tratar de tener en pantalla una de ellas constantemente.
- **La zona de hierba visible** en pantalla es pequeña y no se activa ninguna hierba.
- **Te aparece un Pokémon distinto** al de la cadena (exige misma especie Pokémon y nivel).
- **Te aparece un Pokémon salvaje** fuera de las zonas que se han movido.

Los principales consejos de uso son:

- **Para aumentar las posibilidades de activar spots con hierba en movimiento**: Nunca entrar en zonas de hierba que estén a menos de 4 cuadrículas de distancia o que estén en la esquina, evitar las que estén en un borde, y nunca dejar fuera de pantalla una de las 4 cuadrículas de hierba en movimiento. Si no ves 4 cuadrículas en movimiento, resetea el PokéRadar cargándolo de nuevo.
- **Para aumentar las posibilidades de que la especie Pokémon que salga sea la misma y continuar así con la cadena**: Siempre entrar en la hierba que se mueva de la misma forma que la que has entrado al principio, tratar de buscar Pokémon cuya especie salga a un único nivel en la zona, usar Máx. Repel para evitar que salgan Pokémon salvajes, y andar siempre a la cuadrícula de hierba en movimiento más alejada de ti (a 4 spots de distancia, evita el resto y nunca te muevas hacia arriba tras usar el Pokéradar por si hay un spot y no lo has visto). Además puedes utilizar habilidades como Elec. Estática o Imán para que salgan Pokémon de esos tipos, y aprovecharte de las Plagas Pokémon.
- **Para aumentar las posibilidades de poder alargar lo máximo posible la cadena**: Llevar Pokémon de mucho nivel (que puedan derrotar fácilmente al Pokémon salvaje), y recargar el Pokéradar si no ves ningún spot de hierba apropiado en distancia y clase (anda 50 pasos sin dejar de ver los spots anteriores ni entrar en ellos y usa de nuevo el Pokéradar).
- **Para ir en búsqueda de Pokémon shiny:** Llegar hasta los 40 Pokémon en una misma cadena (a partir de ese momento reinicia el PokéRadar sin luchar hasta que se mueva la hierba con brillo shiny azulado). No alargues más la cadena porque las probabilidades no van a mejorar. Por supuesto hay técnicas más avanzadas de uso, pero con estas bases ya puedes ir practicando.



9. LA POKéDEX NACIONAL

Ahora que ya has visto a las 210 especies de Pokémon de la PokéDex de Sinnoh, debes ir a hablar con el Profesor Serbal en su laboratorio de Pueblo Arena. Allí te felicita por tu trabajo, y justo entonces aparece el mismísimo Profesor Oak. Él también te felicita y te pide un nuevo favor: completar la PokéDex Nacional. Esta tarea es muchísimo más complicada, ya que debes capturar a las 493 especies de Pokémon existentes, y para ello no basta con un solo juego de Pokémon.





10. EL POKéRADAR Y LAS PLAGAS

El Profesor Serbal te regala además el Pokéradar. Este objeto te permite encontrar nuevas especies de Pokémon en las rutas de Sinnoh, mira el cuadro para más usos. Al salir, Maya te aconseja preguntarle a su hermana por las plagas de Pokémon.



EXPLORANDO BAHÍA GRESCA

Ahora que ya tienes la PokéDex Nacional, ya puedes explorar Bahía Gresca en condiciones. Es una zona al noreste de Sinnoh con nuevas rutas y el enorme Frente Batalla, que encantará a los expertos.

1. RUMBO A BAHÍA GRESCA

Incluso antes de obtener la PokéDex Nacional, la forma de ir a Bahía Gresca es tomar el barco que sale desde el puerto de Ciudad Puntaneva. Sólo una vez que tengas la PokéDex Nacional, sin embargo, podrás salir de Zona de Combate.



2. UNA BIENVENIDA CALUROSA

La bienvenida a Zona de Combate no puede ser de otra manera... que con un combate. El Rival te viene a buscar al puerto y te mete en una batalla doble contra Alto Mando Fausto y Líder Lectro. Al menos contarás con su ayuda. Posteriormente descubres que el padre del Rival es uno de los Ases del Frente Batalla: el Amo Torre Jericor. Al final el Rival se marcha y un misterioso personaje llamado Bulgur te invita a visitar Zona Sobrevivir y la Montaña Dura. ¡Cuántas emoción seguida!





LOS POKéMON DEL ALTO MANDO FAUSTO		
HOUNDOOM	FLAREON	MAGMORTAR
NV. 56	NV. 56	NV. 58
Lanzallamas	Sofoco	Lanzallamas
Pulso Umbrío	Ataque Rápido	Puño Fuego
Bomba Lodo	Giga Impacto	Rayo Solar
Día Soleado	Fuego Fatuo	Rayo
Hab: Absor. Fuego	Hab: Absor. Fuego	Hab: Cuerpo Llama

LOS POKéMON DEL RIVAL		
SI ESCOGISTE A TURTWIG	SI ESCOGISTE A CHIMCHAR	SI ESCOGISTE A PIPLUP
Staraptor de nivel 53	Staraptor de nivel 53	Staraptor de nivel 53
Snorlax de nivel 54	Snorlax de nivel 54	Snorlax de nivel 54
Heracross de nivel 53	Heracross de nivel 53	Heracross de nivel 53
Floatzel de nivel 52	Rapidash de nivel 52	Floatzel de nivel 52
Roserade de nivel 52	Roserade de nivel 52	Rapidash de nivel 52
Infernape de nivel 56	Empoleon de nivel 56	Torterra de nivel 56

LOS POKéMON DEL LÍDER LECTRO		
LUXRAY	JOLTEON	ELECTIVIRE
NV. 56	NV. 56	NV. 58
Colm. Rayo	Rayo Carga	Demolición
Colm. Hielo	Ataque Rápido	Puño Trueno
Colm. Ígneo	Doble Patada	Giga Impacto
Triturar	Pin Misil	Puño Fuego
Hab: Rivalidad	Hab: Absor. Elec.	Hab: Electromotor

3. VISITA EL FRENTE BATALLA

Tras la batalla puedes hacer tu primera visita al Frente Batalla. Hay un total de cinco edificios donde se juegan batallas Pokémon con reglas especiales: Torre Batalla, Ruleta Batalla, Fábrica Batalla, Sala Batalla y Castillo Batalla.



4. AL NORTE POR RUTA 225

Sal de Zona de Combate por el norte y cruza la Ruta 225 hacia Zona Sobrevivir. Es una ruta con bastantes entrenadores y un pequeño laberinto de puentes. Es además la primera ruta donde encontrarás Pokémon de la Pokédex Nacional.



OBJETOS

Zona de Combate

- **BAYAS:** Hay dos Grana y cuatro Meluce en el centro del pueblo.
- **PERISCOPIO:** Regalo de una señora en la Tienda.
- **SUPERCAÑA:** Regalo del pescador junto a la salida norte del pueblo.

Ruta 225

- **BAYAS:** Dos Tamate y dos Algama al norte.
- **COLMILLAGUDO:** Con Treparrocas al suroeste.
- **MÁS PS:** Al sur del puente del suroeste.
- **CARAMELORARO:** Con Corte al sureste, y otro escondido al norte del puente largo.
- **SETA GRANDE:** Escondido entre los puentes del sureste.
- **REVIVIR:** Camino del oeste.
- **PIEDRA HOJA:** Escondida junto a la casa.
- **AGUA FRESCA:** Regalo en la casa.
- **INCIE. SUAVE:** Con Corte junto a la casa.
- **DISCOXTRAÑO:** Tras el lago del norte, con Surf.
- **PARTE VERDE:** Zona de hierba norte.
- **ULTRABALL:** Escondida en zona de hierba norte.
- **PIEDRA ALBA:** Con Treparrocas al norte.

Zona Sobrevivir

- **MÁS PP:** Escondido junto al cámara al sur.
- **MT42 (IMAGEN):** regalo en la casa del sur.
- **CARAMELORARO:** Tras la Tienda Pokémon.
- **PARTE ROJA:** Junto a la casa del tutor.

CONSEJOS

Mejora en la Cámara Lucha

Al entrar al Frente Batalla, una recepcionista mejora tu Cámara Lucha. Ahora cuenta con una nueva opción que te permite ver tus Puntos de Batalla y las placas conmemorativas por derrotar a Ases del Frente.

El Frente Batalla

El Frente Batalla alargará el juego mucho si estás dispuesto a aprender nuevas estrategias Pokémon. Por eso hemos dejado una explicación más detallada para el próximo número.

Encuentros con el Rival

El Rival sale los sábados y domingos a la entrada del Café Revancha. Su equipo va mejorando con el tiempo: Staraptor (61,71,81), Snorlax (63,73,83), Heracross (62,72,82), Floatzel, Roserade y Rapidash (59,69,79, sólo dos de estos tres según tu starter), y Torterra, Infernape o Empoleon (65,75,85).

Café Revancha

AUna vez hayas derrotado al Equipo Galaxia en Montaña Dura, Bulgur te invitará a visitar el Café Revancha. Cada día aparecerán hasta cuatro entrenadores famosos en el café para luchar contigo. Los entrenadores son los siguientes:

1.Líder Roco: Aerodactyl (62), Probopass (61), Rampardos (63), Golem (61), Tyranitar (65).

2.Líder Gardenia: Jumpluff (61), Cherrim (62), Bellossom (61), Torterra (63), Roserade (65).

¡HAZTE CON TODOS!

Ruta 225

En la Ruta 225 destacan Fearow, Raticate, Rattata y Spearow, y por la noche salen también Banette salvajes.

6. TUTOR DE MOVIMIENTOS

La casa del tutor de movimientos está en Zona Sobrevivir, pero oculta en las alturas. Debes salir a Ruta 226 y usar Treparrocas al norte para poder subir a esta casa. Mira en el cuadro qué ataques puede enseñar a los Pokémon de tu equipo..



5. ZONA SOBREVIVIR

Zona Sobrevivir cuenta con unas pocas casas, pero es el lugar favorito para quedar de los mejores entrenadores de Sinnoh. Sin embargo, el Café Revancha, donde se reúnen todos los días unos cuantos, está cerrado por el momento. Ten un poco de paciencia.



ENTRENADORES

Ruta 225

Hay 8 entrenadores, con Pokémon entre los niveles 53 y 55. La mayoría mejora sus equipos si usas el Buscapelea.

7. ACANTILADOS EN RUTA 226

Al este de Zona Sobrevivir se encuentra la Ruta 226. Esta ruta está llena de acantilados que superar con Treparrocas, para después tener que cruzar el mar con Surf. Por el camino conocerás al Meister, todo un especialista en idiomas.




The Pokémon Company
Pokémon™
Mundo misterioso
EXPLORADORES DEL CIELO
©2010 Pokémon. ©1995-2010 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ©1993-2010 CHUNSOFT. TM, ® and the Nintendo DS Logo are trademarks of Nintendo. © 2010 Nintendo.


Pokémon™
Mundo misterioso
EXPLORADORES DEL CIELO
The Pokémon Company
©2010 Pokémon. ©1995-2010 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ©1993-2010 CHUNSOFT. TM, ® and the Nintendo DS Logo are trademarks of Nintendo. © 2010 Nintendo.

3.Líder Fantina: Banette (61), Mismagius (63), Drifblim (61), Dusknoir (62), Gengar (65).
4.Líder Brega: Hitmontop (62), Breloom (62), Medicham (63), Machamp (64), Lucario (66).
5.Líder Mananti: Sharpedo (61), Quagsire (61), Floatzel (63), Gyarados (62), Ludicolo (65).
6.Líder Acerón: Skarmory (61), Magnezone (62), Steelix (61), Bastiodon (63), Aggron (65).
7.Líder Inverna: Weavile (62), Mamoswine (61), Abomasnow (61), Froslass (63), Glaceon (65).
8.Líder Lectro: Jolteon (61), Raichu (61), Luxray (62), Lanturn (63), Electivire (65).
9.Entrenador Pkmn Malta: Wobbuffet (61), Wailord (63), Drifblim (61), Hariyama (62), Blissey (65).
10.Entrenador Pkmn Maiza: Porygon-Z (61), Gengar (61), Magnezone (61), Togekiss (63), Alakazam (65).
11.Entrenador Pkmn Quinoa: Absol (61), Salamence (63), Metagross (62), Ursaring (61), Lucario (65).
12.Entrenador Pkmn Sémola: Ninjask (61), Weavile (63), Electrode (61), Crobat (62), Arcanine (65).
13.Entrenador Pkmn Bulgur: Shuckle (61), Umbreon (63), Dusknoir (63), Torkoal (61), Claydol (65).

Casa del Meister

El Meister actualiza tu PokéDex para que pueda admitir entradas internacionales. Así, las 493 especies de Pokémon podrán tener un registro en los idiomas japonés, inglés, francés, alemán e italiano. Para ello debes obtener Pokémon que procedan de esas regiones (usando el GTS, etc.). Por ejemplo el Magikarp que te ofrece por Finneon es alemán.

TUTOR DE MOVIMIENTOS	
En la casa de arriba de Zona Sobrevivir vive uno de los nuevos tutores de movimientos de la Edición Platino. En esta tabla puedes ver los movimientos que enseña:	
Bofetón Lodo	4x Parte Roja, 4x Parte Azul
Desenrollar	4x Parte Roja, 2x Parte Verde, 2x Parte Azul
Fuerza Bruta	8x Parte Roja
Cabezahierro	6x Parte Roja, 2x Parte Amarilla
Acua Cola	6x Parte Roja, 2x Parte Verde
Bilis	4x Parte Roja, 2x Parte Verde, 2x Parte Amarilla
Esfuerzo	4x Parte Roja, 4x Parte Amarilla
Enfado	6x Parte Roja, 2x Parte Amarilla
Poder Pasado	6x Parte Roja, 2x Parte Verde
Doble Rayo	2x Parte Roja, 2x Parte Verde, 2x Parte Azul, 2x Parte Amarilla
Tierra Viva	6x Parte Roja, 2x Parte Verde
Lanza Mugre	4x Parte Roja, 2x Parte Verde, 2x Parte Azul
Ciclón	6x Parte Roja, 2x Parte Verde
Bomba Germen	4x Parte Roja, 4x Parte Verde
Def. Férrea	4x Parte Roja, 2x Parte Azul, 2x Parte Amarilla
Bote	4x Parte Roja, 2x Parte Verde, 2x Parte Amarilla
Onda Ígnea	4x Parte Roja, 2x Parte Verde, 2x Parte Azul

ENTRENADORES

Ruta 226

En la ruta hay 8 entrenadores con Pokémon variados. Hay nadadores con Pokémon de Agua, así como un Domadragón.

¡HAZTE CON TODOS!

Ruta 226

Los Pokémon de la Ruta 226 son muy parecidos a los de la Ruta 225, aunque aquí puedes ver Wingull. Mola.

OBJETOS

Ruta 226

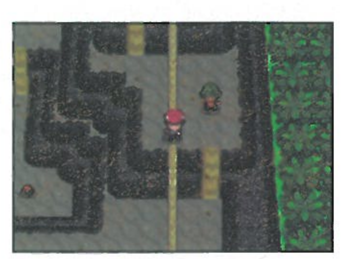
- **BAYAS:** Arriba de los acantilados del oeste. Son dos Ispero y dos Grana.
- **CARBURANTE:** Abajo en acantilados del oeste.
- **COLA PLÚMBEA:** Arriba acantilados del oeste.
- **MT53 (ENERGIBOLA):** En los acantilados del oeste, ya cerca del agua.
- **SETA GRANDE:** Escondida en la zona de hierba del acantilado.
- **MÁX. PP:** Oculto en esa zona de hierba.
- **MINI SETA:** Oculta en esa zona de hierba.
- **ESC. CORAZÓN:** En una plataforma bajo el acantilado, con Surf.
- **CARAMELORARO:** Escondido al norte de la casa del Meister.

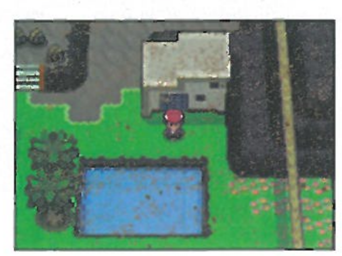
Ruta 228

- **BAYAS:** Dos Meluce y dos Tamate, junto a casa del sur.
- **MÁX. REPEL:** Escondido al norte.
- **PROTECTOR:** Al norte, en un cráter.
- **CARAMELORARO:** Escondido al norte de la rampa junto a entrada.
- **RESTAU. TODO:** Zona de hierba noroeste.
- **TR. ESTRELLA:** Al suroeste de la charca norte.
- **MUDA CONCHA:** Usando Golpe Roca junto a la casa norte.
- **MT37 (TORM. ARENA):** A mitad de camino, junto a pareja de entrenadores.
- **PIEDRA DÍA:** Tras pasarela, usando la Bici.
- **PIEDRA DURA:** En la cueva.
- **PEPITA:** Escondida en la cueva.
- **HIERRO:** Al noroeste de casa norte.
- **MÁX PP:** Escondido al sur de la charca sur.
- **CALCIO:** Escondido tras pasarela sur.

8. TORMENTA DE ARENA EN RUTA 228

Al este de Ruta 226 está la Ruta 228. En ella una tormenta de arena azota permanentemente a los Pokémon y entrenadores. La ruta es bastante más larga de lo que parece y cuenta con muchos entrenadores deseosos de batalla, por lo que debes tener cuidado de mantener la salud de tus Pokémon. En la ruta se encuentra otro tutor de movimientos, aunque esta vez se especializa tan sólo en tres movimientos muy poderosos. Mira el cuadro para más información.





TUTOR DE MOVIMIENTOS El tutor de Ruta 228 puede enseñar los siguientes movimientos. Sus servicios son gratuitos pero el Pokémon beneficiado debe tener una Felicidad máxima.	
Anillo Ígneo:	Solo Charizard, Typhlosion, Blaziken e Infernape.
Hidrocañón	Solo Blastoise, Feraligatr, Swampert y Empoleon.
Planta Feroz	Solo Venusaur, Meganium, Sceptile y Torterra

ENTRENADORES

Ruta 228

En la ruta hay 8 entrenadores con Pokémon variados. Algunos de ellos mejoran sus equipos si usas el Buscapelea.

Ruta 229

Hay cuatro entrenadores, entre los que se cuenta una batalla doble y un Pkmn Ranger escondido al este de la ruta.

CONSEJOS

Ruinas de Arena

Si llevas contigo al Regigigas promocional que se ha repartido este verano, la cueva pequeña del final mostrará unas luces. Písalas todas y habla con la estatua para que salga Regirock al nivel 30.

Efectos de tormenta arena en combate

Al final de cada turno, todos los Pokémon en batalla pierden un 6.25% de su PS máximo, salvo que sean de tipo Acero, Roca o Tierra, o tengan la habilidad Velo Arena. Además, Rayo Solar hará la mitad de daño, y Sol Matinal, Luz Lunar y Síntesis recuperan sólo un 25% de PS. Por último, la habilidad Velo Arena incrementa la evasión del Pokémon, y la Defensa Especial de los Pokémon de tipo Roca se incrementa en un 50%.

Un sindicato exclusivo

Para entrar al Sindicato debes tener al menos 10 Cintas entre los Pokémon de tu equipo (lo mejor es recurrir a la Liga y a Olga en Ciudad Marina). En este lugar podrás darle un masaje cada día a tus Pokémon (aumenta la Felicidad) y comprar Cintas exclusivas:

1.Cinta Maravilla: 10.000 Poké.
2.Cinta Realeza: 100.000 Poké.
3.Cinta Realeza Maravilla: 999.999 Poké.

El Magikarp más grande del mundo



Si usas la Supercaña en el estanque de Zona Descanso, te adelantamos que sólo te saldrán Magikarp. Pero estos Magikarp pueden estar en cualquier nivel, del 1 al 100, por lo que si tienes suerte podrías hacerte con un poderoso Gyarados.

OBJETOS

Ruta 229

- **BAYAS:** Dos Ispero y dos Uvav al este.
- **TELATERRIBLE:** Usando Corte en el centro.
- **RESTAU. TODO:** Al noreste.
- **PEPITA (X2):** Habla con el señor calvo en la zona este. Habla de nuevo para otra Pepita.
- **PROTEÍNA:** Usando Corte al sureste.
- **PIEDRATRUENO:** Oculta tras la charca sureste.

Zona Descanso

- **BAYAS:** Dos Ispero, dos Uvav, una Zanama, y una Ziuela junto a la Mansión.
- **PEPITA:** Tras la charca, con Surf.
- **PEPITA:** Escondida frente a la Mansión.

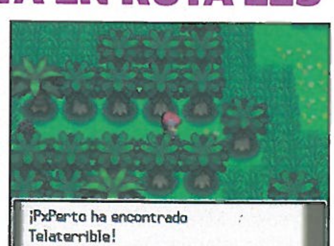
10. BIENVENIDO A ZONA DESCANSO

Zona Descanso es el pueblo más alejado de Sinnoh y donde muchos entrenadores vienen a relajarse. Zona Descanso cuenta con el Sindicato de las Cintas, un club exclusivo al que sólo podrás entrar si tus Pokémon tienen al menos 10 Cintas.



9. HIERBA ALTA EN RUTA 229

Al sur de Ruta 228, la Ruta 229 es bastante corta, pero tiene una zona de hierba alta bastante amplia. Apenas cuenta con algunos entrenadores y objetos, así que atraviésala rápidamente en dirección a Zona Descanso.



¡HAZTE CON TODOS!

Ruta 228

En la Ruta 228 abundan los Pokémon arenosos como Dugtrio o Hippowdon, así como los desérticos Cacnea y Cacturne.

Ruta 229

La Ruta 229 es un paraíso de Pokémon de tipo Bicho, desde Ledian y Ariados a Volbeat e Illumise.



Tu Mansión

En Zona Descanso tienes tu propia Mansión. En ella recibirás la visita de importantes personajes del juego. Así, te visitarán el Profesor Serbal, el Rival, Maya (o León), tu madre, todos los líderes de gimnasio e incluso el Alto Mando Fausto y la Campeona.

Para que tus visitantes sean bien recibidos, es esencial decorar la mansión adecuadamente:



OBJETO	PRECIO	DISPONIBILIDAD / COMENTARIOS
Mesa	0	Regalo inicial. Tu madre te visita.
Sofá Grande	120.000	
Sofá Pequeño	90.000	Maya (o León) te visita.
Cama	187.000	
Mesa Noche	58.000	
Televisor	220.000	
Equipo Hi-Fi	160.000	Música de Ciudad Calagua (Hoenn).
Librería	150.000	El Profesor Serbal te visita.
Estantería	127.000	
Plantas	120.000	Líder Gardenia te visita.
Mesa PC	168.000	
Caja Música	25.300	Debes comprar la Estantería. Música de Pueblo Hojaverde
Piano	146.700	Gana la Liga Pokémon 10 veces. Música de batalla contra Cintia. La Campeona Cintia te visita.
Estatua	150.000	Hay dos: (1) Participa en todos los edificios del Frente Batalla, y (2) obtén al menos una foto plateada del Frente Batalla.
Chifonier	208.000	Derrota a 50 entrenadores en Café Revancha.
Reloj Pared	52.000	Planta al menos 50 bayas.
Obra de Arte	140.000	Eclosiona 30 Huevos Pokémon.
Juego de Té	108.000	Debes comprar el Chifonier.
Araña	120.000	Anda 300.000 pasos en el juego.

11. TU PROPIA MANSIÓN POKéMON

También en Zona Descanso se encuentra tu mansión. Sí, como lo oyes, un chico te regala una mansión entera para ti solo. Pero claro, debes amueblarla e invertir en ella, lo cual te costará un dineral. Mejor mira el cuadro de al lado para más detalles.



OBJETOS

Ruta 230

BAYAS: Cuatro Algama y dos Uvav al noroeste.

PIEDRA AGUA: Usa Golpe Roca al este de isla (escondida, usa Zahorí).

CARAMELORARO: Usa Golpe Roca al este de isla.

ULTRABALL: Usando Golpe Roca al norte de isla (escondida, usa Zahorí).

PARTE AZUL: Usando Golpe Roca al oeste de isla.

12. NAVEGACIÓN POR RUTA 230

La Ruta 230, que conecta Zona de Combate y Zona Descanso, es marítima, por lo que deberás llevar un Pokémon con Surf. En mitad de la ruta una enorme isla donde deberás usar Golpe Roca para encontrar varios objetos.



ENTRENADORES

Ruta 230

Los 6 entrenadores de la ruta son nadadores. Por tanto debes prepararte para derrotar a Pokémon de tipo Agua.

¡HAZTE CON TODOS!

Ruta 230

En la Ruta 230 hay Pokémon de tipo Planta como Gloom, Bellsprout y Roselia, además de los típicos Wingull y Pelipper.



¡HAZTE CON TODOS!

Como cada mes, encontraréis en esta sección todos los Pokémon que podéis capturar durante los capítulos que os hemos detallado en las páginas de la guía. ¡¡Que no se os escape ni uno!!

Ruta 225

RATTATA
- **Niveles:** 47
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 19
- **Probabilidad:** 5% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Vel

RATICATE
- **Niveles:** 49 a 50
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 20
- **Probabilidad:** 15% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Vel

SPEAROW
- **Niveles:** 47
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 21
- **Probabilidad:** 5% alba, día y noche.
- **Esfuerzo:** +1 Vel.

FEAROW
- **Niveles:** 48 a 50
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 22
- **Probabilidad:** 30% alba y día y 10% noche
- **Esfuerzo:** +2 Vel.

MACHOKE
- **Niveles:** 48 a 50
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 67
- **Probabilidad:** 25% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Att

GRAVELER
- **Niveles:** 49
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 75
- **Probabilidad:** 20% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Def

BANETTE
- **Niveles:** 48 a 50
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 354
- **Probabilidad:** 20% noche
- **Esfuerzo:** +2 Att

MANKEY
- **Niveles:** 47
- **Método:** PokéRadar
- **Dex:** 56
- **Probabilidad:** 2% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +12 Att

PRIMEAPE
- **Niveles:** 49 a 50
- **Método:** PokéRadar
- **Dex:** 57
- **Probabilidad:** 20% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Att

MAKUHITA
- **Niveles:** 48 a 49
- **Método:** Plaga Pokémon
- **Dex:** 296
- **Probabilidad:** 40% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 PS

Ruta 226

RATTATA
- **Niveles:** 47
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 19
- **Probabilidad:** 5% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Vel

RATICATE
- **Niveles:** 49 a 50
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 20
- **Probabilidad:** 15% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Vel

FEAROW
- **Niveles:** 48 a 50
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 22
- **Probabilidad:** 20% alba y día
- **Esfuerzo:** +2 Vel

MACHOKE
- **Niveles:** 48 a 50
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 67
- **Probabilidad:** 25% alba y día
- **Esfuerzo:** +2 Att

GRAVELER
- **Niveles:** 49
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 75
- **Probabilidad:** 20% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Def

WINGULL
- **Niveles:** 47 a 49
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 278
- **Probabilidad:** 15% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Vel

BANETTE
- **Niveles:** 48 a 50
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 354
- **Probabilidad:** 20% noche
- **Esfuerzo:** +2 Att.

MANKEY
- **Niveles:** 47
- **Método:** Pokéradar
- **Dex:** 56
- **Probabilidad:** 2% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Att

PRIMEAPE
- **Niveles:** 49 a 50
- **Método:** Pokéradar
- **Dex:** 57
- **Probabilidad:** 20% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Att

KRABBY
- **Niveles:** 48 a 49
- **Método:** Plaga
- **Dex:** 98
- **Probabilidad:** 40% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Att

Ruta 228

DIGLETT
- **Niveles:** 49
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 50
- **Probabilidad:** 5% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Vel

DUGTRIO
- **Niveles:** 50 a 52
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 51
- **Probabilidad:** 30% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Vel

RHYDON
- **Niveles:** 50 a 52
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 112
- **Probabilidad:** 20% alba y día, 10% noche
- **Esfuerzo:** +2 Att

CACNEA
- **Niveles:** 50
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 331
- **Probabilidad:** 5% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

CACTURNE
- **Niveles:** 50 a 52
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 332
- **Probabilidad:** 20% alba y día, 40% noche
- **Esfuerzo:** +1 Att +1SpAtt

HIPPOWDON
- **Niveles:** 50 a 51
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 450
- **Probabilidad:** 20% alba y día, 10% noche
- **Esfuerzo:** +2 Def

BELDUM
- **Niveles:** 51 a 52
- **Método:** Plaga
- **Dex:** 374
- **Probabilidad:** 40% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Def

SANDSLASH
- **Niveles:** 49 a 50
- **Método:** GBA Verde Hoja
- **Dex:** 28
- **Probabilidad:** 8% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Def

Ruta 229

PIDGEY
- **Niveles:** 47 a 50
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 16
- **Probabilidad:** 5% alba y noche, 25% día
- **Esfuerzo:** +1 Vel

LEDIAN
- **Niveles:** 47 a 50
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 166
- **Probabilidad:** 20% albae
- **Esfuerzo:** +2 SpDef

ARIADOS
- **Niveles:** 50
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 168
- **Probabilidad:** 20% noche
- **Esfuerzo:** +2 Att

VOLBEAT
- **Niveles:** 49
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 313
- **Probabilidad:** 10% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Vel.

ILLUMISE
- **Niveles:** 49
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 314
- **Probabilidad:** 10% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Vel

ROSELIA
- **Niveles:** 48 a 50
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 315
- **Probabilidad:** 45% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt

BEAUTIFLY
- **Niveles:** 48
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 267
- **Probabilidad:** 5% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +3 SpAtt

DUSTOX
- **Niveles:** 48
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 269
- **Probabilidad:** 5% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +3 SpDef

VENONAT
- **Niveles:** 48
- **Método:** PokéRadar
- **Dex:** 48
- **Probabilidad:** 2% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 SpDef

VENOMOTH
- **Niveles:** 47 a 50
- **Método:** PokéRadar
- **Dex:** 49
- **Probabilidad:** 20% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Vel +1 SpAtt

PINSIR
- **Niveles:** 48 a 49
- **Método:** Plaga
- **Dex:** 127
- **Probabilidad:** 40% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Att

PINECO
- **Niveles:** 48
- **Método:** GBA Esmeralda
- **Dex:** 204
- **Probabilidad:** 8% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Def

LOMBRE
- **Niveles:** 48
- **Método:** GBA Zafiro
- **Dex:** 271
- **Probabilidad:** 8% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 SpDef.

NUZLEAF
- **Niveles:** 48
- **Método:** GBA Rubí
- **Dex:** 274
- **Probabilidad:** 8% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Att

Ruta 230

ODDISH
- **Niveles:** 47
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 43
- **Probabilidad:** 20% noche
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

GLOOM
- **Niveles:** 49
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 44
- **Probabilidad:** 5% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt

BELLSPROUT
- **Niveles:** 47
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 69
- **Probabilidad:** 20% alba y día
- **Esfuerzo:** +1 Att

WEEPINBELL
- **Niveles:** 49
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 70
- **Probabilidad:** 5% alba día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Att

WINGULL
- **Niveles:** 48
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 278
- **Probabilidad:** 5% alba día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Vel

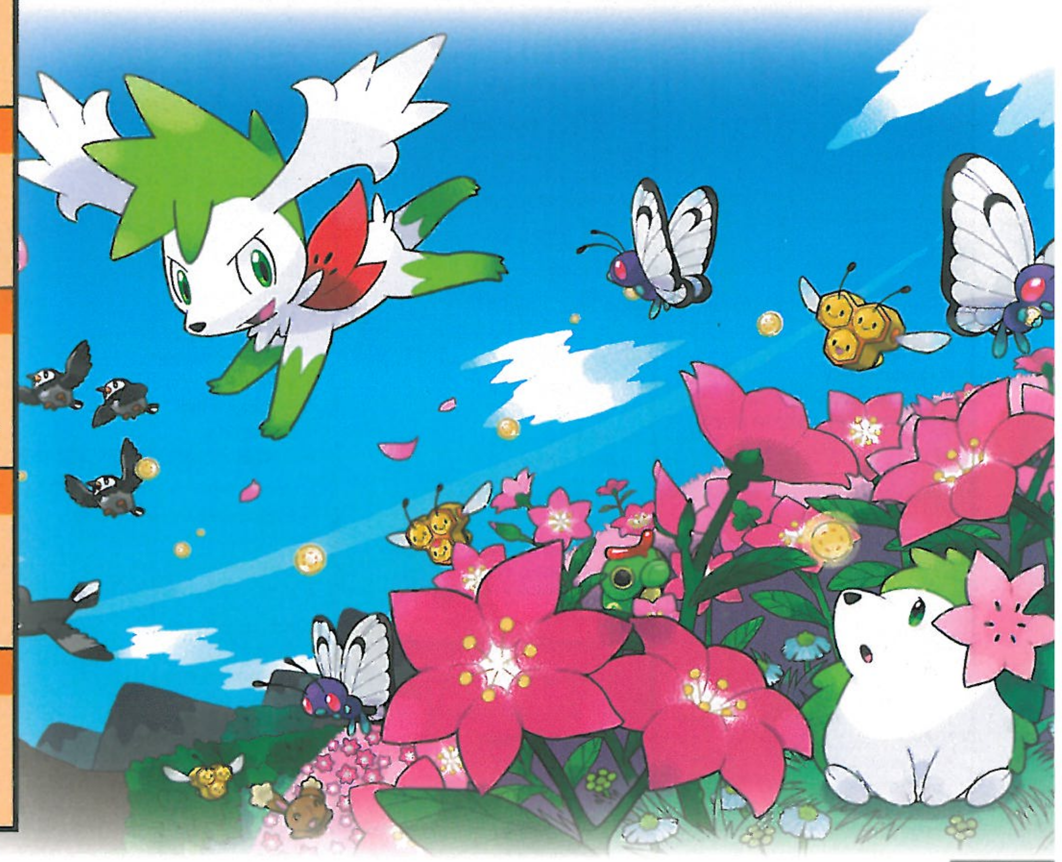
PELIPPER
- **Niveles:** 48 a 50
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 279
- **Probabilidad:** 30% alba día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Def

ROSELIA
- **Niveles:** 49
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 315
- **Probabilidad:** 10% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt

FLOATZEL
- **Niveles:** 48 a 50
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 419
- **Probabilidad:** 25% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Vel

TOGEPI
- **Niveles:** 48 a 50
- **Método:** PokéRadar
- **Dex:** 175
- **Probabilidad:** 22% alba
- **Esfuerzo:** +1 SpDef

CORSOLA
- **Niveles:** 48
- **Método:** Plaga
- **Dex:** 222
- **Probabilidad:** 40% alba
- **Esfuerzo:** +1 Def +1SpDef



LOS ENTRENADORES

No podían faltar a la cita. Son los entrenadores que veréis, con los que combatiréis (o no) y que os ganarán (o no) a lo largo del paso a paso por el que nos vaya llevando la guía.

Ruta 225

PKMN RANGER ABRIL

- **Pokémon:** Linoone
- **Nivel:** 55
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Buscapelea:** Nv. 60

- **Pokémon:** Arbok
- **Nivel:** 55
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Buscapelea:** nv. 60

MÉDIUM CORAL

- **Pokémon:** Slowpoke
- **Nivel:** 52
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Buscapelea:** Nv. 58

- **Pokémon:** Slowbro
- **Nivel:** 56
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Buscapelea:** Nv. 62

ORNITÓLOGA ROCÍO

- **Pokémon:** Taillow
- **Nivel:** 51
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Buscapelea:** Nv. 59

- **Pokémon:** Farfetch'd
- **Nivel:** 53
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Buscapelea:** Nv. 57

- **Pokémon:** Pidgeot
- **Nivel:** 55
- **Esfuerzo:** +3 Vel
- **Buscapelea:** Nv. 61

PKMN RANGER ADOLFO

- **Pokémon:** Skarmory
- **Nivel:** 54
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Golduck
- **Nivel:** 54
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Donphan
- **Nivel:** 54
- **Esfuerzo:** +1 Att +1 Def
- **Buscapelea:** -

ENTRE. GUAY RODOLFO

- **Pokémon:** Starmie
- **Nivel:** 55
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Buscapelea:** Nv. 610

- **Pokémon:** Vibrava
- **Nivel:** 56
- **Esfuerzo:** +1 Att +1 Vel
- **Buscapelea:** Nv. 62

ENTRE. GUAY MÁXIMO

- **Pokémon:** Pinsir
- **Nivel:** 55
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Lanturn
- **Nivel:** 56
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Buscapelea:** -

ENTRE. GUAY ADELA

- **Pokémon:** Flaaffy
- **Nivel:** 55
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt
- **Buscapelea:** Nv. 61

- **Pokémon:** Tropius
- **Nivel:** 56
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Buscapelea:** Nv. 62

DOMADRAGÓN WALIA

- **Pokémon:** Gabite
- **Nivel:** 53
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Buscapelea:** Nv. 59

- **Pokémon:** Altaria
- **Nivel:** 55
- **Esfuerzo:** +2 SpDef
- **Buscapelea:** Nv. 61

Ruta 226

ENTRE. GUAY CARMELO

- **Pokémon:** Tyroque
- **Nivel:** 55
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Hitmonchan
- **Nivel:** 59
- **Esfuerzo:** +2 SpDef
- **Buscapelea:** -

DOMADRAGÓN SEB

- **Pokémon:** Dratini
- **Nivel:** 55
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Altaria
- **Nivel:** 57
- **Esfuerzo:** +2 SpDef
- **Buscapelea:** -

ORNITÓLOGA NIEVES

- **Pokémon:** Fearow
- **Nivel:** 55
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Xatu
- **Nivel:** 57
- **Esfuerzo:** +1 Vel +2 SpAtt
- **Buscapelea:** -

NADADORA LIDIA

- **Pokémon:** Marill
- **Nivel:** 54
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Spheal
- **Nivel:** 54
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Wailmer
- **Nivel:** 54
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Buscapelea:** -

NADADOR DARERO

- **Pokémon:** Carvanha
- **Nivel:** 53
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Carvanha
- **Nivel:** 53
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Sharpedo
- **Nivel:** 56
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Buscapelea:** -

Ruta 228

ENTRE. GUAY BLAS

- **Pokémon:** Golduck
- **Nivel:** 56
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Sandslash
- **Nivel:** 56
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Manectric
- **Nivel:** 57
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Buscapelea:** -

KARATEKA DUGUEN

- **Pokémon:** Tyrogue
- **Nivel:** 54
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Buscapelea:** Nv. 59

- **Pokémon:** Makuhita
- **Nivel:** 54
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Buscapelea:** Nv. 59

- **Pokémon:** Machamp
- **Nivel:** 57
- **Esfuerzo:** +3 Att
- **Buscapelea:** Nv. 59

ENTRE. GUAY MOIRA

- **Pokémon:** Sandslash
- **Nivel:** 56
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Buscapelea:** Nv. 60

- **Pokémon:** Gastrodon
- **Nivel:** 56
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Buscapelea:** Nv. 59

- **Pokémon:** Claydol
- **Nivel:** 57
- **Esfuerzo:** +2 SpDef
- **Buscapelea:** Nv. 60

PKMN RANGER JACO

- **Pokémon:** Exeggcute
- **Nivel:** 55
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Buscapelea:** Nv. 62



- **Pokémon:** Zangoose
- **Nivel:** 55
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Buscapelea:** Nv. 58

- **Pokémon:** Empoleon
- **Nivel:** 58
- **Esfuerzo:** +3 SpAtt
- **Buscapelea:** Nv. 62

PKMN RANGER CAMILA

- **Pokémon:** Lairon
- **Nivel:** 57
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Marowak
- **Nivel:** 57
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Buscapelea:** -

DOMADRAGÓN BASTIN

- **Pokémon:** Trapinch
- **Nivel:** 55
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Buscapelea:** Nv. 61

- **Pokémon:** Vibrava
- **Nivel:** 57
- **Esfuerzo:** +1 Att +1 vel
- **Buscapelea:** -

ENTRE GUAY NEREA

- **Pokémon:** Delcatty
- **Nivel:** 57
- **Esfuerzo:** +2 PS +1 Vel
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Abomasnow
- **Nivel:** 58
- **Esfuerzo:** +1 Att +1 SpAtt
- **Buscapelea:** -

MÉDIUM ADÁN

- **Pokémon:** Xatu
- **Nivel:** 56
- **Esfuerzo:** +1 Vel +1 SpDef
- **Buscapelea:** Nv. 60

- **Pokémon:** Gallade
- **Nivel:** 56
- **Esfuerzo:** +3 Att
- **Buscapelea:** Nv. 60

Ruta 229

ENTRE. GUAY FÉLIX

- **Pokémon:** Dusclops
- **Nivel:** 55
- **Esfuerzo:** +1 Def +1SpDef
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Salamence
- **Nivel:** 56
- **Esfuerzo:** +3 Att
- **Buscapelea:** -

ENTRE. GUAY DAUTE

- **Pokémon:** Mightyena
- **Nivel:** 55
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Kirlia
- **Nivel:** 56
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt
- **Buscapelea:** -

ENTRE. GUAY SANDRA

- **Pokémon:** Dugtrio
- **Nivel:** 55
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Raichu
- **Nivel:** 54
- **Esfuerzo:** +3 Vel
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Ninetales
- **Nivel:** 54
- **Esfuerzo:** +1 Vel +2 SpDef
- **Buscapelea:** -

PKMN RANGER BUDI

- **Pokémon:** Spinda
- **Nivel:** 54
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Kecleon
- **Nivel:** 54
- **Esfuerzo:** +1 SpDef
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Kecleon
- **Nivel:** 54
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Buscapelea:** -

Ruta 230

NADADOR CHOIM

- **Pokémon:** Krabby
- **Nivel:** 51
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Corphish
- **Nivel:** 51
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Kingler
- **Nivel:** 54
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Buscapelea:** -

NADADORA HILARIA

- **Pokémon:** Luvdisc
- **Nivel:** 52
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Buscapelea:** Nv. 57

- **Pokémon:** Lapras
- **Nivel:** 54
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Buscapelea:** Nv. 59

NADADORA OTI

- **Pokémon:** Surskit
- **Nivel:** 52
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Lombre
- **Nivel:** 54
- **Esfuerzo:** +2 SpDef
- **Buscapelea:** -

NADADOR GENÍS

- **Pokémon:** Octillery
- **Nivel:** 53
- **Esfuerzo:** +1 Att +1 SpAtt
- **Buscapelea:** Nv. 58

- **Pokémon:** Poliwhirl
- **Nivel:** 53
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Buscapelea:** Nv. 60

NADADORA SOFÍA

- **Pokémon:** Delibird
- **Nivel:** 53
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Mantine
- **Nivel:** 53
- **Esfuerzo:** +2 SpDef
- **Buscapelea:** -

NADADOR CALISO

- **Pokémon:** Sealeo
- **Nivel:** 53
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Gastrodon
- **Nivel:** 53
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Buscapelea:** -





¿Quieres ver tus dibujos publicados?, ¿resolver las actividades más divertidas?, ¿leer los diálogos más originales? ¡Esta es tu sección, entrenador!



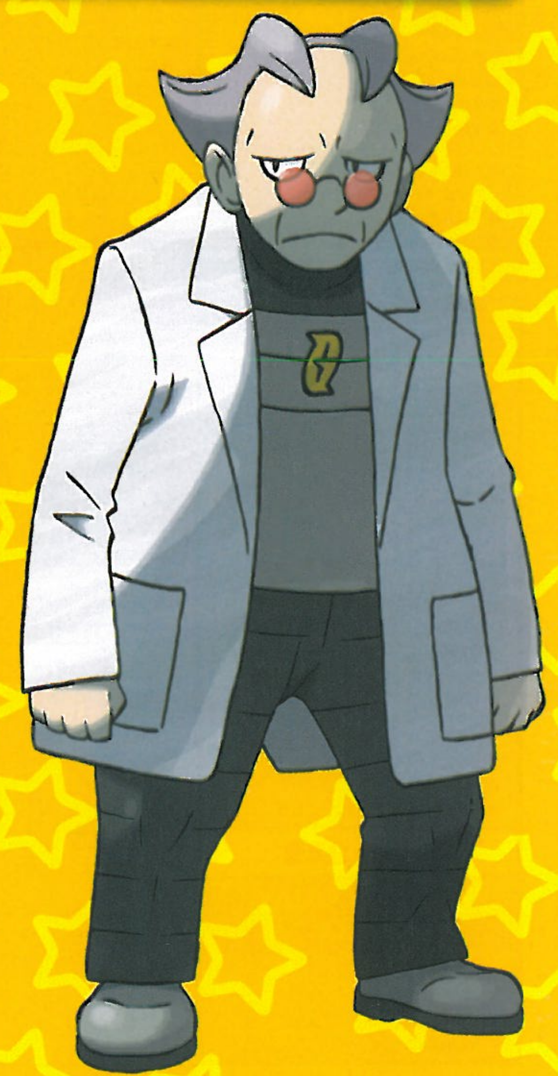
Ferrán Albert, 7 años (Valencia)



Iñigo Rodriguez, 10 años (Madrid)



David Berja, 11 años (Alicante)



LLAMADAS (¡eee-ooo!)

¡Participa!

¿Te mola dibujar Pokémon?, ¿inventártelos?, ¿hacerte fotos disfrazado de Pokémon?, ¡¿disfrazar a tu perro de Pokémon y hacerle fotos?!, ¡¿hacer cualquier cosa que tenga que ver con los Pokémooon?!... Envíalo todo al correo electrónico de la revista: **nintendoaccion@axelspringer.es**

Los Fans de Pokémon



Lorenzo Toro, (e-mail)
¡¡¡Jimmy!!! Tiene una NGC plateada, como la tuya...

Gabriel Negre Mas
Nos ha mandado esta foto que ha hecho con su iPhone.



Juan Trillo Pelegrín (Madrid)
Otro gran fan Pokémon, como demuestra la foto.



Manuel Fernandez. (Madrid)
Jimmy! !Que quiere coleccionarte a ti...!

EL PROFESOR OAK TE RESPONDE

Para empezar bien el año, Oak se enfrenta a nuevos retos de sus Poké entrenadores: cómo capturar a Ditto y Deoxys, ¿evolucionan los Pokémon en Exploradores del cielo?, cómo se consigue la banda focus, cuáles son los ataques de Arceus, Dialga, Palkia y Giratina, qué pasa si capturas todos los Unown, cómo es posible acabar con el Spiritomb de la campeona Cintia... Uf, y se lo sabe todo.

A por Ditto y Deoxys

Hola profesor, me llamo Javier, tengo 10 años y algunas dudas sobre Pokémon.

1.- ¿Cómo se consigue a Deoxys, querido Profesor?

Deoxys no se puede capturar en los juegos de la presente generación, así que debe ser transferido desde las Ediciones Rubí, Zafiro, Esmeralda, Rojo Fuego o Verde Hoja gracias al Parque Compi. Su reparto fue objeto de evento en Moviplaya hace ya unos años.

2.- ¿Cómo se atrapa a Ditto?

A Ditto se le atrapa como a cualquier otro Pokémon. Básicamente, procura dejarle con PS en la zona roja de la barra, cambiarle el estado y lanzarle una Poké Ball adecuada.

Pero en el caso de Ditto puedes hacer que su captura sea mucho más fácil si sabes cómo funciona el movimiento Transformación. Este movimiento, como sabes, permite a Ditto convertirse en un clon casi perfecto del Pokémon rival.

Entre las cosas que copia está el índice de rareza del Pokémon, que determina cómo de difícil es de capturar una especie en concreto. Por tanto si quieres facilitar mucho la captura de Ditto, deja que se convierta en un Pokémon muy fácil de atrapar, como por ejemplo Bidoof. Si dejas que se convierta en, por ejemplo, Arceus, será tan difícil de capturar como éste.

3.- En Pokémon Colosseum, ¿dónde está la Caja de Aromas?

Te la regala una señora en la guardería de Villa Ágata.



TRANSFORMA A DEOXYS. Los meteoritos de Ciudad Rocavelo te ayudan a transformar a Deoxys a cualquiera de sus 4 formas.

Francisco Ledesma
e-mail

Sobre Oro y Plata

Hola, me llamo Mercurio y tengo varias preguntas.

1.- En las ediciones Oro Corazón y Plata Alma, ¿qué Pokémon habrá de inicio?, ¿se puede conseguir Charmander salvajes?

Los Pokémon iniciales de las nuevas ediciones son Cyndaquil, Chikorita y Totodile. Sin embargo, más adelante en el juego podrás conseguir a Squirtle, Charmander o Bulbasaur. Para ello debes conseguir las 16 medallas de Gimnasio, derrotar a Rojo e ir a hablar con el Profesor Oak (ese me suena).

Pero en estado salvaje no sale. De hecho, el único Pokémon inicial que sale en estado salvaje es Torchic, a través del PokéWalker y en una zona secreta de evento.

2.- ¿En Pokémon Mundo Misterioso Exploradores del Cielo se puede evolucionar a los Pokémon protagonistas?

Sí, se puede evolucionar a los protagonistas, pero es seguramente lo último que podrás hacer en el juego. Para ello debes superar todas las misiones principales (hasta la de Darkrai), y reclutar a Palkia. A partir de ese momento, tus Pokémon iniciales podrán evolucionar en el Manantial Luminoso.

3.- ¿Dónde se puede conseguir una Cinta Focus en la Edición Perla, aparte de la Torre Batalla?

La Cinta Focus se consigue solamente en la Torre Batalla. Un objeto mucho más útil es la Banda Focus, que se consigue en la Ruta 221 si le enseñas un Pokémon de un determinado nivel al señor mayor que vive en una casa de la zona. Deberás hacer esto tres veces para que te dé el objeto, aunque antes te entregará el Cint. Negro y la Cinta Xperto.

4.- Tuve un Torterra con Pokérus que llegó al nivel 350 aproximadamente, ¿cómo puede ser eso posible?

¿Aproximadamente? ¿Seguro? ¿De nivel? Creo que te equivocas, los Pokémon solo llegan hasta el nivel 100, y ni siquiera un error del juego dejaría pasar del nivel 255. Si te refieres a su Ataque, un Torterra con genes perfectos, naturaleza favorable y máximo esfuerzo en Ataque puede alcanzar 348 puntos en ese stat... aunque es muy improbable. En cuanto al PS, es más normal que lo supere, el máximo es 394.

Mercurio Martínez
e-mail

Los ataques de Arceus

Hola, me llamo Fran, soy de Barcelona y tengo 10 años. Es la primera vez que escribo. Espero que publiquen mis preguntas , gracias.

1.- ¿Es verdad de que Arceus puede aprender cualquier ataque?

No, no es verdad. Puede aprender

muchos buenos ataques, e incluso un movimiento exclusivo llamado Sentencia cuyo tipo se adapta al de la Tabla que lleve equipada Arceus, pero no aprende cualquier movimiento. De hecho, absolutamente ningún Pokémon puede aprender todos los movimientos, ni siquiera Smeargle.



ARCEUS ES UN DRAGÓN. Si le equipas la Tabla Draco, Arceus será de tipo Dragón. Así podrá aprender el movimiento Cometa Draco en Ruta 210 Norte.

2.- ¿Cómo puedo hacer que mi Arceus aprenda Distorsión, Corte Vacío y Sentencia?
Arceus aprende Sentencia al nivel 100. Los otros dos movimientos sólo puede tenerlos el Arceus promocional repartido este verano en Japón y hace unas semanas en EEUU. Seguramente tengamos más detalles sobre este evento pronto.

3.- ¿Qué ataques aprenden Arceus, Manaphy y Darkrai?
Puedes observar todos sus datos en las dos páginas siguientes.

4.- ¿Cuando se dará el regalo misterioso de la Flauta Azur de Arceus? Es para mis amigos y los jugadores de Pokémon, que seguro que están ansiosos de tener un Arceus.
La Flauta Azur no se ha repartido en ninguna parte del mundo y no parece que se vaya a repartir. Pero no te preocupes, que dentro de poco sabremos más del próximo evento de Arceus.

Fran
e-mail

Electrode falso

Hola Profesor Oak, me llamo Jon, tengo 11 años y muchas dudas que me gustaría que me aclarase.

1.- ¿Como puedo ir a la Ruta 224?
Una vez tengas activada la PokéDex Nacional, el señor gordo que bloquea la zona noreste de Calle Victoria se habrá marchado. Desde ahí puedes acceder a la Ruta 224.

2.- ¿En Pokémon Platino se pueden conseguir a Dialga, Palkia y Giratina?
Sí, se puede. Giratina sale en el Mundo Distorsión en su Forma Origen al nivel 47, aunque si lo derrotas saldrá más adelante en Cueva Retorno.

En cuanto a Palkia y Dialga, puedes luchar contra ellos en Columna Lanza una vez hayas entrado en el Hall de la Fama tras derrotar a la Liga Pokémon. Para que aparezcan, debes antes conseguir la Lustresfera y la Diamansfera en la pequeña gruta arriba de la cascada en Monte Corona, y hablar con la abuela de Cintia en Pueblo Caelestis. Salen al nivel 70. Primero aparece Dialga, y cuando lo captures, sal de Columna Lanza y vuelve a entrar para ver a Palkia.



GIRATINA, MUNDO DISTORSIÓN. Giratina aparece en su Forma Origen en Mundo Distorsión, pero en su Forma Alterada lo encontrarás en Cueva Retorno.

3.- Me han cambiado un Electrode en GTS al nivel 12 y hoy revisando sus características me he dado cuenta de que ha sido atrapado al nivel 48. ¿Es falso?
Ese Electrode es falso, puesto que como dices no puede estar al nivel 12 habiendo sido capturado al nivel 48. Además, Electrode evoluciona al nivel 30. Lo mejor que puedes hacer es liberarlo, puesto que seguramente no te sirva de nada. En todo caso evitar meterlo de nuevo en GTS.

Jon Zalduendo
e-mail

La ciudad más grande

Hola señor profesor, me llamo Pol y me considero un Pokexperto. Espero que pueda responder mis preguntas.

1.- ¿Pasa algo o aparece algún Pokémon si se capturan todos los tipos de Unown?
En las Ediciones Diamante, Perla y Platino, podrás acceder a un cuarto secreto de Ruinas Sosiego accediendo desde el Túnel Ruinamaníaco de Ruta 214. Allí podrás capturar a los Unown exclamación (!) e interrogación (?).

2.- ¿Cómo se captura al Snorlax que duerme en la Sierra Oscura, en Pokémon Ranger?
Debes registrar antes a todos los demás Pokémon del directorio.

3.- ¿Hay algún Pokémon especial en la Cueva Punteada, en la Cueva Perdida, en la Cueva Cambiante o en las Cámaras Sete?
En la Cueva Punteada no hay nada; en la Cueva Perdida puedes encontrar algunos objetos (Incienso Suave, Incienso Marino, Máx. Revivir, Carameloraro y Pañuelo Seda) además de conocer a Consu. Lo más especial que encontrarás son Misdreavus (Verde Hoja) y Murkrow (Rojo Fuego) salvajes.

En la Cueva Cambiante sólo salen Zubat. Estaba pensada para activar otras especies de Pokémon con Regalo Misterioso, pero nunca se llegó a usar. En las Ruinas Sete sólo salen los 28 Unown distintos, y no pasa nada especial por capturarlos a todos.

4.- ¿Cuál es el Pokémon más fuerte y cuáles son sus ataques?



CIUDAD AZAFRÁN. Así de bonita y estilosa luce Ciudad Azafrán en las nuevas Ediciones Plata Alma y Oro Corazón.

En teoría el Pokémon con mayor potencial es Arceus. Tienes sus ataques en un cuadro.

5.- ¿Qué región y qué ciudad son las más grandes?
Todas las regiones principales son más o menos de un tamaño semejante, pero en número de rutas Hoenn es la más grande, con 34 rutas, frente a las 30 de Sinnoh, las 27 de Kanto o las 21 de Johto.

En cuanto a la ciudad más grande, Tokyo está presente en dos ciudades, la comercial Ciudad Azulona que representa el barrio comercial de Shibuya, y la financiera y económica Ciudad Azafrán que representa el barrio de Manurouchi, el centro de negocios de Tokyo. Ambas son ciudades situadas en Kanto.

Pol Nicolás
e-mail

Objetos en Torre Batalla

¡Hola Profesor Oak! Me llamo Alejandro y tengo 10 años, es la primera vez que escribo y me haría mucha ilusión que me contestara a unas preguntas, aunque son algo difíciles... ¡A ver si puede contestármelas, gracias!

1.- En Pokémon Platino... ¿Qué pasa con el líder del equipo galaxia Helio? ¿Se queda en el Mundo Distorsión para siempre?
Pues eso parece, yo desde luego no lo he vuelto a ver.

2.- ¿Tienen alguna relación la Vieja Mansión y la Mansión Pokémon del Sr. Fortuny o por qué son tan parecidas?
Seguramente sean tan parecidas porque las construyó el mismo arquitecto o algo...

3.- ¿Saldrán más misiones extra y especiales en Pokémon Ranger Sombras de Almia?
No, ya han salido todas las que existen.

4.- ¿Qué objeto me recomienda que lleven mis Infernape, Leafeon y Skarmory para pasar la Torre Batalla? ¿Son mejores objetos que

hagan más potentes los ataques u objetos que recuperen PS?
Los objetos que mejoran la potencia son buenos pero sólo si aportan la suficiente potencia. Así Vidasfera, Cinta Elegida o Gafas Elegidas son muy usados en los equipos competitivos. Pero en general los demás no interesan demasiado y por eso el objeto Restos es con diferencia el más usado en equipos, ya que tiene un efecto directo y evidente en batalla.

A Infernape le daría Vidasfera, que incrementa bastante su poder, y la pérdida de PS importa poco en batallas de 3 Pokémon con recuperación entre batallas. Skarmory debe llevar Restos, pues es tu Pokémon defensivo. Leafeon también puede llevar Restos, o Pañuelo Elegido para asegurarte un KO al final de batalla, o incluso Gafas Elegidas o Vidasfera.

A INFERNAPE LE DARÍA VIDASFERA, QUE INCREMENTA SU PODER. SKARMORY DEBE LLEVAR RESTOS, Y LEAFEON PAÑUELO ELEGIDO PARA ASEGURARTE UN KO FINAL

5- ¿Cómo puedo transferir a Pokémon Platino por el Parque Compi desde el Pokémon Diamante/Perla? Como D/P son de NDS no podemos ponerlos los dos a la vez en la misma Nintendo DS... ¿Cómo puedo traspasarlos entonces?
Necesitas tener dos NDS y usar la conexión 'sin cables'. Puedes acceder a este tipo de conexión desde el piso superior de cualquier Centro Pokémon.

Alejandro Martínez
e-mail

Debilidad de Spiritomb

Hola, me llamo Dionisio, tengo 16 años y os envío el siguiente truco:

1.- En el número anterior en la tabla de Spiritomb pusisteis que no tiene debilidades, al igual que Sableye, que es del mismo tipo. Pero la verdad es que tienen una. Si utilizas a un Pokémon de tipo Lucha con Profecía (yo utilicé a un Lucario al 49 y me funcionó) y utilizas después un ataque de Lucha, éste será muy eficaz.
Pues tienes razón. Cualquier Pokémon que use el ataque Profecía o Rastreo contra un Pokémon de tipo Fantasma hará que éste pierda su inmunidad a los ataques de tipo Normal y Lucha. En el caso de Sableye y Spiritomb su debilidad al tipo Lucha por ser de tipo Siniestro queda cubierta por la inmunidad del tipo Fantasma. Al anular esta inmunidad, los ataques de tipo Lucha serán muy efectivos.

Esto puede ser muy útil para quienes todavía tengan problemas en derrotar al Spiritomb de la Campeona Cintia.

Dionisio Rull
e-mail

Placaje Eléctrico

Hola, es la primera vez que escribo, me llamo Marcos y me gustaría que me resolviese algunas dudas.

1.- ¿Saldrá una nueva versión de Pokémon Ranger para DS?
No está previsto que salgan nuevas versiones de Pokémon Ranger por el momento.

2.- En internet he visto que en el Pokémon Platino, Regigigas tiene una nueva forma, igual que le pasa a Giratina, ¿es eso cierto?
No, Regigigas no tiene ninguna nueva forma. No te creas todo lo que veas en internet.

3.- Podría valorar mi equipo Pokémon: tengo un Infernape a 71, un Empoleon a 70, un Torterra a 72, un Kingdra a 69, un Giratina a 79 y un Electivire a 60.
De tu equipo me quedo sobre todo con Infernape y Electivire. Se trata de dos Pokémon muy poderosos y versátiles que dan muchos problemas a los rivales.

4.- Un amigo mío me ha pasado un Shaymin por intercambio, y me aseguró que era de evento. Sin embargo no me dan la Gracídea cuando hablo en Pueblo Aromaflor con la chica. ¿A qué cree que se puede deber eso?
Sólo los Shaymin de encuentro fatídico activan el evento de la Gracídea en Pueblo Aromaflor, y sólo éstos se pueden convertir en su Forma Cielo. Por ahora los únicos Shaymin de encuentro fatídico son los de evento especial (GAME en España, pero hay más) y los capturados gracias a la Carta Pr. Oak en la Edición Platino.

Lo más seguro es que el Shaymin de tu amigo sea falso o fuera capturado en las Ediciones Diamante y Perla haciendo un truco muy complicado y arriesgado.

5.- Sé que estará cansado de repetirlo, ¿pero me podría decir como conseguir a Spiritomb?
Deposita la P. Espíritu en las ruinas de la Torre Sagrada para activar el evento de Spiritomb. Desde ese momento, deberás hablar con 32 amigos (distintos o el mismo) en el Subsuelo. Cuando lo hayas hecho, vuelve a las ruinas y te encontrarás un Spiritomb salvaje.

6.- En el suplemento de la Nintendo Acción nº 204 se afirma que Groudon sale en la Edición SoulSilver, ¿saldrá también Kyogre en una de las dos ediciones?
Sí, en la Edición HeartGold. En ambos casos deberás conseguir primero la PokéDex Nacional. Si logras tener ambos legendarios en el mismo juego, también podrás ir a capturar a Rayquaza.

7.- ¿A qué nivel aprende Pikachu Placaje Eléctrico?
Pikachu no aprende Placaje Eléctrico por nivel, sino mediante crianza. Lo que debes hacer es equiparle el objeto Bolaluminosa a un Pikachu hembra y cruzarlo con un macho compatible. La cría será un Pichu y conocerá Placaje Eléctrico.

Marcos Castro.
e-mail

Cuestión de formas

Hola, soy Adolfo, tengo 12 años, he escrito varias veces y no me habéis publicado. A ver si ahora tengo más suerte.

1.- En Pokémon Platino los Pokémon Shaymin y Giratina cuando te los transfieres de Perla o Diamante, ¿se convierten directamente en sus formas correspondientes a Platino o se necesita algún objeto?
En ambos casos necesitas un objeto. Para transformar a Shaymin se necesita obtener la Gracídea en Pueblo Aromaflor. En cuanto a Giratina, precisas equiparle la Griseosfera para que se transforme en su Forma Origen fuera del Mundo Distorsión. Puedes conseguir este objeto en la zona secreta del Mundo Distorsión a la que se accede desde Cueva Retorno.

2.- Rotom, ¿cómo se convierte en la Edición Platino en sus nuevas formas?
En su momento tuvo lugar el evento de la Llave Secreta en la CWF de Nintendo. Esta llave te permite entrar a un cuarto secreto en el Edificio Galaxia de Ciudad Vetusta donde se encuentran varios electrodomésticos. Lleva a Rotom contigo y entrará en el motor de uno de ellos para cambiar de forma.

Adolfo Silba
e-mail

Evoluciones curiosas

Hola profesor. Me llamo Marc y tengo 11 años. Tengo unas dudas sobre Pokémon Platino. Es la primera vez que le escribo y me gustaría mucho que me las publicaran.

1.- ¿Dónde se consigue a Magnezone, Lickilicky, Rhyperior, Tangrowth, Gallade, Togekiss, Yanmega, Glaceon, Gliscor, Mamoswine, Porygon-Z, Probopass, Dusknoir y Froslass?
Todos estos Pokémon son muy poderosos y por lo general no se encuentran en estado salvaje. Lo que debes hacer es evolucionarlos desde su pre-evolución.

En primer lugar, tienes algunos Pokémon que evolucionan según la zona de entrenamiento. Así, Magneton evoluciona a Magnezone y Nosepass a Probopass si los subes un nivel en Monte Corona, y Eevee evoluciona en Glaceon si sube de nivel en la hierba de la Ruta 217, junto a la roca helada (en Bosque Vetusto para Leafeon).

Por otro lado tienes algunos que evolucionan si les subes un nivel y a la vez conocen un determinado movimiento, como es el caso de Lickitung con Desenrollar; Lickilicky o Tangela con Poder Pasado; o Tangrowth (el mismo movimiento necesitan conocer Yanma para evolucionar en Yanmega y Piloswine para evolucionar en Mamoswine).

Otros evolucionan con la ayuda de objetos. Para evolucionar a Rhydon en Rhyperior debes equiparle el objeto Protector e intercambiarlo, y para evolucionar a Dusclops en Dusknoir debes hacer lo mismo con el objeto Telaterrible. La misma operación hay que hacer con Porygon2 para que evolucione en Porygon-Z, pero con el objeto Discoxtraño.

Togetic evoluciona en Togekiss con la ayuda de una Piedra Día; Kirlia hace lo propio en Gallade si usas una Piedra Alba (Kirlia debe ser macho); y Snorunt en Froslass si usas una Piedra Alba (debe ser hembra). Finalmente, Gligar evoluciona en Gliscor si le subes un nivel durante la noche y además lleva equipado el objeto Colmillagudo.

2.- ¿Qué hay detrás del ala derecha de la Mansión Pokémon?
Pues la verdad, nunca he mirado dentro. Debe ser un trastero o algo sin interés.

3.- ¿Cómo se hace para conseguir a Arceus?
Esperar al próximo evento de la CWF de Nintendo.

4.- Un rumor dice que por el Regalo Misterioso te dan a un Pichu shiny, ¿es cierto?
Sí, es cierto, pero todavía debemos esperar unos meses...

5.- Y por último, ¿qué es el Pokémon Rumble?
Pokémon Rumble es un nuevo juego de WiiWare en el que controlas a un Juguete Pokémon para ir atacando y derrotando a muchos Pokémon salvajes en batallas en tiempo real.

Marc Cubell
e-mail

FICHA DE ARCEUS

Por Nivel	Tutor Platino		Otros Datos	Max Status
Mov. Sísmico	Cometa Draco*	Def. Férrea	Habilidad: Multitipo (su tipo cambia según la Tabla equipada).	PS: 444 Ataque: 372 Defensa: 372 Velocidad: 372 At.Especial: 372 Df.Especial: 372
Masa Cósmica	Buceo	Cabezahierro		
Don Natural	Cortefuria	Bofetón Lodo	Obtención: Evento de la CWF de Nintendo. Próximamente.	
Castigo	Viento Hielo	Enfado		
Gravedad	Vien. Aciago	Doble Rayo		
Tierra Viva	Truco	Ciclón		
Vozarrón	Cabezazo Zen		Tipo: Sus debilidades y resistencias dependen del tipo de Tabla que lleve equipada. * *Debe tener la Tabla Draco equipada para usar este tutor.*	
Vel. Extrema	Última Baza			
Alivio	Ronquido			
Premonición	Rapidez			
Recuperación	Poder Pasado			
Hiperrayo	Acua Cola			
Canto Mortal	Tierra Viva			
Sentencia	Onda Ígnea			

FICHA DE DARKRAI

Por Nivel	Tutor Platino	Otros Datos	Max Status
1 Tinieblas (DP)	Viento Hielo	Habilidad: Mal Sueño (el rival dormido pierde un 12.5% de PS cada turno).	PS: 344 Ataque: 306 Defensa: 306 Velocidad: 383 At.Especial: 405 Df.Especial: 306
1 V.Aciago (Pt)	Desarme		
1 Anulación	Vien. Aciago	Obtención: En Isla Lunanueva, acceso con el Carné Socio (evento CWF). También fue repartido en un evento hace tiempo.	
11 Ataque Rápido	Golpe Bajo		
20 Hipnosis	Truco		
29 Persecución (DP)	Última Baza	Tipos: Siniestro, débil a Lucha y Bicho, resistente a Fantasma y Siniestro, inmune a Psíquico.	
29 Finta (Pt)	Ronquido		
38 Pesadilla	Rencor		
47 Doble Equipo	Rapidez		
57 Niebla	Bofetón Lodo		
66 Brecha Negra	Doble Rayo		
75 Embargo (DP)			
75 Maquinación (Pt)			
84 Comesueños			
93 Pulso Umbrío			

FICHA DE MANAPHY

Por Nivel	Tutor Platino	Otros Datos	Max Status
1 Ráfaga	Buceo	Habilidad: Hidratación (cura cambios de estado durante la lluvia).	PS: 404 Ataque: 328 Defensa: 328 Velocidad: 328 At.Especial: 328 Df.Especial: 328
1 Burbuja	Viento Hielo		
1 Hidrochorro	Desarme	Obtención: Eclosionar el Huevo de Manaphy transferido desde Pokémon Ranger o Pokémon Ranger Sombras de Almia.	
9 Encanto	Refuerzo		
16 Supersónico	Última Baza		
24 Rayo Burbuja	Ronquido		
3 Armad. Ácida	Rapidez	Tipos: Agua, débil a Planta y Eléctrico, resistente a Acero, Fuego, Agua y Hielo.	
39 Torbellino	Alboroto		
46 Hidropulso	Poder Pasado		
54 Acua Aro	Bote		
61 Buceo	Doble Rayo		
69 Danza Lluvia			
76 Cambia Almas			

Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, hazlas llegar a nuestro correo electrónico: nintendoaccion@axelspringer.es En el asunto pon CONSULTORIO DEL PROFESOR OAK


Pokémon
Mundo misterioso
EXPLORADORES DEL CIELO
©2009 Pokémon. ©1995-2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ©1993-2009 CHUNSOFT. TM, ® and the Nintendo DS Logo are trademarks of Nintendo. © 2009 Nintendo.